

отражать тепло, последовательно согревать и охлаждать. Использование инновационных технологий в дизайне головных уборов позволит обеспечить принципиально новые свойства материалов, открыть новые возможности для развития индустрии моды.

Одежда, обладая не только эстетическими и функциональными свойствами, превращается на сегодняшний день в средство комфортного существования человека в различных средах: в экстремальных или обычных условиях жизнедеятельности. Одежда становится технологическим приспособлением, призванным улучшать физическое состояние человека [1, с. 165].

## ЛИТЕРАТУРА

1. Амосова, Э.Ю. Влияние инновационных технологий и материалов на формирование модных тенденций в развитии костюма Текст: дис. канд. техн. наук: 17.00.06 / Амосова Элеонора Юрьевна. – Москва, 2010. – 198 с.
2. ГОСТ 32118 – 2013. Головные уборы. Общие технические условия. - Москва: Стандартформ 2014, 2014. – 8 с.
3. Гаппаров, Х.Г. Виды и способы металлизирования текстильных материалов для пошива специальной одежды / Х.Г. Гаппаров, Я.Я. Хомидов, Г.К. Файзиева // Молодой ученый. – 2016. – №11. – С. 310–313.

УДК 378.1

## РАБОЧЕЕ МАКЕТИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ ДЕРЕВЯННОГО ЗОДЧЕСТВА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ

**К.И. Мусина, О.С. Фролов**

*Казанский (Приволжский) федеральный университет*

**Аннотация.** Целью данной статьи является развитие у студентов пространственного мышления с использованием методов образовательной дисциплины Объемно-пространственная композиция (ОПК). В основе методологии заложена практическая работа по моделированию. Объектом создания макета рассматриваются оконные резные наличники, используемые наиболее ярко в деревянном зодчестве Казанской губернии. Макетирование наличников выбрано на условиях содержания в них семантических образов предыдущих поколений.

**Abstract.** The purpose of this article is to reveal the topic of development in students of spatial thinking by means of studying such a subject as prototyping. The object of the creation of the model was the carved platbands, widespread in the Kazan gubernia, which in themselves act as a rather interesting object for study.

**Ключевые слова:** макетирование, макет, наличники, ОПК, дизайн.

**Key words:** prototyping, model, clypeus, space composition, design.

На протяжении ряда лет в педагогической практике Института филологии и межкультурной коммуникации им. Льва Толстого Казанского федерального университета ведётся деятельность творческой лаборатории-ассоциации педагогов и студентов «Асылташ», созданной на базе кафедры дизайна и национальных искусств под руководством К.И. Мусиной. Начиная с 2015 г. в лаборатории внедрены условия концепции «История пяти дорог четырёх периодов развития Казани» под авторством В.А. Демидова, с целями реновации утраченных объектов историко-культурного наследия с применением методов моделирования из бумаги и компьютерной визуализации.

В концепции отведено место изучению истории объектов на Арской дороге. Как известно, история оставила обширные сведения о Сибирской заставе, границе города с пограничным караульным постом на каменном мосту через Госпитальный овраг. Овраг пересекал город от оз. Кабан до р. Казанка, определял границу Казани XVIII – нач. XX в. Был заселён приезжими из разных регионов, для работы на фабриках и заводах. Переселенцы заселяли овраги и склоны на восточной границе города. Впоследствии места заселения получили названия Первая гора, Вторая гора, Зеленая, Меркуловская овражная, Калугинская гора (ныне улицы Ульяновых, Волкова, Овражная, Калинина).

Деревянные дома строились усадебного или квартирного типа. Приезжие несли в Казань вместе с рабочей силой и культуру мест, из которых приехали. Культура проявлялась в семантических образах при оформлении декора домов. Наиболее ярко образы выделялись на фронтонах, воротах и наличниках окон с зооморфными узорами, солярными знаками наподобие резных киотов. По рисунку резьбы можно определить принадлежность к этнической группе, к местности и мировоззренческие позиции хозяев.

Искусствоведами были выведены различные теории изготовления резьбы на фасадах домов и даны определения их смыслового значения. В религиозном значении отражены символы магических свойств оберегов. В этом смысловом значении «храмовая резьба» отражала образы иконостасов с вазонами, гирляндами растительного орнамента. В архитектурном значении резьба по дереву дублировала элементы европейского архитектурного декора с фронтонами, полуколоннами и волютами. В смысловом значении «корабельная резьба» отражала элементы конструкций корабля с фараонками, сиринами и львами [6].

Сегодня изготовление наличников носит лишь декоративный характер. Притом, что этнографические аспекты продолжают оставаться в декоре, без религиозного содержания [3].

Макетирование – это технология создания изделия в заданном масштабе являющееся основой для построения различных типов объёмно-пространственной композиции. Характеризуется развитием элементов в трех координатных плоскостях в линейной, плоскостной и объемной [5].

Удобным материалом для упражнений ОПК считается ватман и акварельная бумага, так как это прочный структурный материал разнообразен в применении [2]. Бумага легка в обработке при изготовлении макетов. Макеты передают в обобщенной форме взаимосвязь элементов композиции.

Рабочий макет делается в основных нерасчлененных формах, по мере необходимости в процессе уточнения решения вводятся новые элементы [4]. Макет начинается с создания эскиза в графическом редакторе Corel Draw, по натурным обмерам, соблюдая масштабность. Далее эскиз переносится на материал. Чаще всего в роли материала выступает плотная бумага либо тонкий картон, после чего аккуратно вырезается острым скальпелем либо резак. Первым делом создается основа, выступающая в роли основной части окна, на которую в последующем приклеиваются декоративные элементы. Каждый элемент склеивается отдельно, после чего все они собираются в общую композицию. Склейка происходит встык; так можно добиться наиболее точной и аккуратной склейки. Наиболее подходящим клеем считается клей ПВА «столяр», который и был использован при постройке макета. В последующем готовый макет приклеивается на двухсторонний скотч к основанию, пластиковому планшету, на который заранее нанесена имитация деревянной стены. На планшете, справа от макета, для наглядности размещена фотография оригинального наличника (Рисунок 1).



Рис. 1. Примеры выполненных работ

В вышеизложенном выделена технология изготовления макета по двум важным этапам. Натурное обследование объекта и внесение размеров в компьютерную программу. При этом прежде всего, изучается история, семантический смысл декора фасадов зданий студентами-дизайнерами на курсе ОПК.

Участниками лаборатории изготовленные модели элементов деревянного зодчества зданий, расположенных в Госпитальном овраге и на улицах Первая, Вторая и Калугинская горах, Зелёная, Меркуловская овражная и Кирпичнозаводская номинировались на Приволжском фестивале молодёжи народного творчества Милли Хэзинэ, научно-практических конференциях Юных краеведов РТ, музейных форумах, ассамблеях на приз вице-президента Академии наук РТ Р.С. Хакимова. В проектах изготовлены элементы домов по адресам Волкова 14, Курашева 3, Курашева 8, Насыри 13, Ульяновых 28, модели историко-культурного ландшафта «Поселение Каменная мельница» XIX в. на Голубых озёрах с размещением водяных мельниц и родников [1]. На выставках модели экспонируются на условиях реализации концепции «Пяти дорог», перемещаются по районным краеведческим и школьным музеям, расположенным на Алацкой, Арской, Галицкой, Зюрейской и Ногайской дорогах (Рисунок 2).

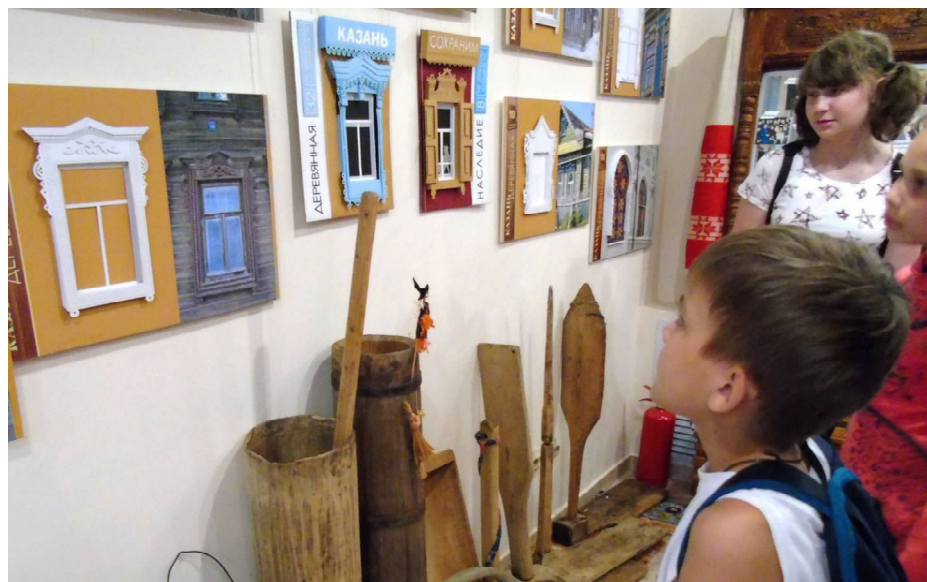


Рис. 2. Выставка работ студентов в библиотеке-музее  
Ново-Савиновского района

Проделанная работа даёт представление о необходимости изучения такого предмета, как Объёмно-пространственная композиция. Данная дисциплина не только помогает развитию пространственного мышления, но и расширяет познание истории объектов деревянного зодчества родного края, расположенного в шаговой доступности от учебного заведения.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Демидов, В.А. Воссоздание культурно-исторического ландшафта к. XIX в. «Поселение Каменная Мельница» / В.А. Демидов, К.И. Мусина, Д.И. Гайнуллина // Сохранение художественно-исторической среды современного города как духовного фактора культуры: материалы II междунар. науч.-практической конф. – Казань: Казанский университет, 2016. – С. 327–332. – Режим доступа: [http://repository.kpfu.ru/?p\\_id=147259](http://repository.kpfu.ru/?p_id=147259) (дата обращения 25.09.2017).
2. Калинин, Ю.М. Архитектурное макетирование: учебное пособие / Ю.М. Калинин. – Белгород: БГТУ, 2010. – 117 с.
3. Манжулин, А.В. Прорезная резьба / А. В. Манжулин, М.В. Сафронов. – М., 2001. – 39 с.
4. Стасюк, Н.Г. Макетирование / Н.Г. Стасюк, Т.Ю. Киселева, И.Г. Орлова. – М.: Архитектура, 2010. – 96 с.
5. Степанов, А.В. Объёмно-пространственная композиция / А.В. Степанов. – М.: Архитектура. 2007. – 256 с.

6. Экономов, С.Л. Русское деревянное зодчество XIV-XX веков: Архитектурная энциклопедия / С.Л. Экономов. – М: Красивые дома пресс, 2013. – 607 с.

УДК 74

## КОНЦЕПТ-АРТ: СИНТЕЗ ТВОРЧЕСТВА И ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

С.Д. Бородина, Р.Р. Галиуллина

*Казанский (Приволжский) федеральный университет*

**Аннотация.** Целью данной работы является привлечение внимания к роли концепт-дизайнера (концепт-художника) в создании концепт-арта, рассмотрение этапов создания произведения концепт-арта и задачи концепт-дизайнера на каждом из них. Концепт-арт – важная часть кино- и игровой индустрии (в том числе анимационного кино, видео- и компьютерных игр, карточных и настольных игр, комиксов и других медиа-продуктов), предполагает визуализацию идейной составляющей произведения: продумывание и проектирование альтернативной вселенной и ее наполнения, используемых в сюжете продукта и их графическое изображение.

**Abstract.** The purpose of this work is to draw the attention to the role of a concept-designer (concept-artist) in creating concept-art, consider the steps of the process of concept-art creating and the goals chased by concept-designer on the every step of the process. Concept-art is an important part of the film and game industries(including animated films, video- and computer games, card and board games, comics and other mediaproducts) which visualises ideas of the production, designs the alternative universe

**Ключевые слова:** концепт-арт, проектирование, альтернативная реальность (вселенная), целевая аудитория, пользователь.

**Key words:** concept-art, alternative universe, the target audience, user.

Концепт-арт – направление искусства, произведения которого создаются для визуализации идеи, создания концепции медиа-продуктов в области киноиндустрии, в том числе анимационной, настольных игр, комиксов, геймдизайна [1, с. 2]. Основополагающей чертой его является способность заставить пользователя поверить в гармоничное логичное существование альтернативной вселенной, создаваемой в концепт-арте, а также передать идейное содержание произведения. Сам концепт-арт является той визуальной основой, по которой далее будут создаваться персонажи и окружение, среда, в которых они обитают.